Instituto Cultural de Aguascalientes
Dirección de Enseñanza
Carrera | Lic. en Artes Visuales
Materia | Taller de Apoyo III: Multimedia
Semestre | Octavo
Horario | Lunes de 7:00 a 11:00 Hrs. | Viernes de 9:00 a 12:00 Hrs.
Imparte | LDG Laura Reyes Tiscareño
Agosto - Diciembre '10

Justificación:

Como materia cuya modalidad es optativa, tiene como propósito el introducir al alumno al diseño de productos multimedia, apoyando de esta manera su formación integral y fomentando la complementariedad formativa del estudiante de la licenciatura en artes visuales. El Taller de Apoyo III: Multimedia, se ubica en el 8vo. Semestre de la licenciatura, teniendo relación y secuencia directa con las materias de Computación I y II de 4º. Y 5º. Semestre respectivamente.

El curso comprende la investigación, planeación y organización de los contenidos de un proyecto Multimedia así como del conocimiento y manejo de programas (software) que permiten la integración de medios para la representación y publicación de un concepto mediante el uso de las nuevas tecnologías.

Objetivo General:

Al finalizar el curso el alumno conocerá de forma teórico-práctica, los elementos mínimos necesarios que dan lugar a la edición de entornos digitales (Proyectos Multimedia), a través de la administración y optimización de medios que den como resultado el adecuado manejo de las técnicas de producción multimedia como recurso alternativo a su formación.

Objetivos particulares y contenidos temáticos:

Unidad I | Introducción a los medios digitales
Al final de la unidad el alumno **conocerá** los acontecimientos tecnológicos que anteceden a la generación de productos multimedia y web y que hicieron factible la generación de productos con contenido interactivo de alto impacto.

1.1 Antecedentes Históricos en el uso y aprovechamiento de los recursos tecnológicos.
1.2 Análisis del alcance de las TIC´s.
1.3 Papel de Multimedia y Web en diferentes áreas.

Unidad II | Multimedia y su estructura
Al final de la unidad el alumno **comprenderá** conceptos relacionados con la integración de medios, su estructura y aspectos técnicos.

2.1 Multimedia, Hipermedia, Animación.
2.2 Recursos humanos, materiales y tecnológicos.
2.3 Planeación, Estructura de Flujo, Diagramas y Niveles.

2.4 Navegación y organización de elementos.
2.5 Elementos gráficos para salidas a pantalla (retículas, color y tipografías).
2.6 Software necesario para la generación de productos multimedia.
2.7 Formatos de archivo, imagen, video y audio.
2.8 Resoluciones de imagen y monitor.
2.9 Plataformas, medios de almacenamiento y capacidades.

Unidad III | Animación vectorial
Al término de la unidad, el alumno **será capaz** de generar proyectos mediante el uso de animación vectorial cuadro por cuadro y animación interpolada.

3.1 Entorno de Trabajo.
3.2 Conceptos básicos.
3.3 Trazo de objetos, textos estáticos y rellenos.
3.4 Administración de capas y capas guía.
3.5 Animación cuadro a cuadro.
3.6 Símbolos e instancias.
3.7 Edición de Símbolos Gráficos.
3.8 Interpolaciones de forma y movimiento.
3.9 Animación de capa de movimiento y máscaras.

Unidad IV | Productos Interactivos
Al término de la unidad, el alumno **será capaz** de generar proyectos interactivos mediante el uso de programación.

4.1 Conceptos básicos de Action Script y Panel de Acciones.
4.2 Manejo de Escenas.
4.3 Edición de Símbolos (Botones).
4.4 Programación básica y por etiquetas.
4.5 Enlaces URL
4.6 Edición de Símbolos (Clip de película).
4.7 Textos dinámicos y de entrada.
4.8 Uso y edición de Componentes.
4.9 Explorador de películas e intercambio de símbolos.
4.10 Flash Player y SWF.

Unidad V | Creación, edición y mezcla de audio
Al final de la unidad, el alumno creará, editará, mezclará y optimizará archivos de audio para contenido multimedia.

5.1 Grabación y edición.
5.2 Mezcla y optimización.
5.3 Exportación.

Unidad VI | Integración y publicación
Al término de la unidad, el alumno **desarrollará y publicará** productos multimedia que integren elementos generados en otras aplicaciones de software.

6.1 Importación de sonidos.
6.2 Sincronía y edición de audio.
6.3 Comportamientos de audio.
6.4 Integración y edición de video.

6.5 Importación de contenido 3D.
6.6 Importación de secuencia de imágenes.
6.7 Películas externas.
6.8 Propiedades a película.
6.9 Publicación y exportación.

Unidad VII | Personalización
Al final de la unidad, el alumno **integrará** programación avanzada a sus proyectos multimedia con la finalidad de personalizarlos.

7.1 Personalización de puntero.
7.2 Menú desplegable.
7.3 Sonido (on/off).
7.4 Propiedades de Movie Clips.
7.5 Propiedades de Arrastre.
7.6 Botones de Navegación.
7.7 Precarga.

Unidad VIII | Publicación masiva
Al término de la unidad, el alumno **será capaz** de publicar sus proyectos multimedia en un entorno Web por medio de tecnologías y software especializado para ello.

8.1 Nomenclatura.
8.2 Protocolo de Transferencia de Archivos (FTP).
8.3 Herramientas de administración de Sitios Web.

Metodología y Actividades de Aprendizaje:

La teoría consistirá en la discusión de los temas por parte de los alumnos y el instructor, apoyados por material de investigación, debiendo aportar el alumno opiniones basadas tanto en la propia investigación como en las experiencias personales.

El proceso de aprendizaje es en su mayoría práctico, por lo que el alumno deberá realizar los ejercicios propuestos en clase (que aumentan su grado de dificultad conforme avanza el curso), y ejercitar los conocimientos obtenidos directamente en la computadora, resolviéndose sobre la marcha dudas o cuestionamientos.

Evaluación:

Teoría 10%
Los contenidos teóricos de la materia se evaluarán en primera instancia mediante evaluación escrita de los mismos. En la parte práctica, los elementos teóricos se evaluarán en la presentación y revisión de las diferentes etapas de la planeación del proyecto.

Ejercicios prácticos 45%
La parte práctica se evaluará por medio de ejercicios propuestos en clase; tomándose en cuenta para su evaluación aspectos varios (trabajo en clase, respaldo electrónico, organización de elementos, navegación y programación, aportación y uso de herramientas).

Proyecto Final 45%
Se integrarán en un proyecto final, todos los contenidos del curso (teóricos y prácticos); en éste se tomarán en cuenta aspectos tales como respaldo electrónico, presentación, documentación

(organización de los contenidos), tercera dimensión, organización de elementos, navegación y programación, aportación y uso de herramientas.

Es requisito indispensable contar con el 80% de asistencias, se tendrán 15 minutos de tolerancia para ingresar al aula, *No habrá retardos.*

Se restringe el uso de celulares en el aula de clases y el uso de Internet queda sujeto UNICAMENTE a fines didácticos, por lo que queda restringido también el uso de cualquier tipo de mensajería instantánea en la hora de clase. Se penalizará el acceso injustificado a estos recursos durante la hora clase.

Bibliografía Básica:

Manual electrónico del usuario de Adobe Flash CS3 ó Macromedia Flash 2004

Multimedia para la Web
Coorough, Callen / Shuman, Jim / Ed. Anaya Multimedia

Multimedia: Manual de Referencia
Vaugham, Tay / Editorial McGraw Hill / Madrid 2000

Retículas para Internet y otros soportes digitales
Götz, Veruschka / Editorial Index book / Barcelona 2002

Biblia del diseñador digital
Babbs, Alistair / Campbell, Alastair / Editorial Evergreen / 2004

Diseño y desarrollo multimedia: Sistemas, imagen, sonido y video
Castro Gil Manuel Alonso / Editorial Alfaomega / España 2005

Bibliografía Complementaria:

Flash MX 2004
Pascual, Francisco / Editorial Alfaomega / México 2005

La Biblia del Flash MX 2004
Issi Camy, Lázaro

Manual del Usuario Cinema 4D

Diseño y desarrollo multimedia /Sistemas, imagen, sonido y video
Castro Gil, Manuel Alonso / Editorial Alfaomega / México 2003

Macromedia Flash MX / Action Script para diseñadores gráficos
Brendan Dawes / Tr. Ricardo Miguel Sánchez Durán / Editorial Pearson Educación / México 2002

Páginas Web

Portal oficial de Cinema 4D en español
Carles Piles / Ismael Faro
http://www.c4des.com

Maestros del Web
Comunidad hispana de webmasters
http://www.maestrosdelweb.com

Adobe
Adobe Systems Incorporated
http://www.adobe.com/la/

A flash developer resource
http://www.flashxl.net/tutorial

Tutoriales, Artículos y Recursos gratis
http://www.solophotoshop.com/

Flash Kit, un recurso para desarrolladores en Flash
Jupitermedia Corporation
http://www.flashkit.com/index.shtml

Netdiver Magazine
Carole Guevin
http://www.netdiver.net/